任天堂
ファミリー コンピュータ™ EFC-D3
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

取扱説明書

このたびはエニックスファミリーコンピュータ〝ドラゴンクエストIII・そして伝説へ…(EFC-D3)〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

お客様ご自身でカセットを分解した場合、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意ください。

1）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

注）このカートリッジを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・上映・放送することを禁じます。

コントローラの操作法

●✚ボタンは、画面中央のあなた(とその仲間)を上下左右に移動させます。また、コマンド表示窓(ウインドー)の▶を上下左右に移動させることができます。

●Ⓐボタンを押すと、コマンド表示窓(ウインドー)が現われ、コマンドを入力することができます。また、文章表示窓(ウインドー)に▼が点滅(てんめつ)しているときに押すと、次の文章を表示します。

●Ⓑボタンを押すと、コマンド入力をキャンセルすることができます。

✚ボタン　Ⓑボタン　Ⓐボタン

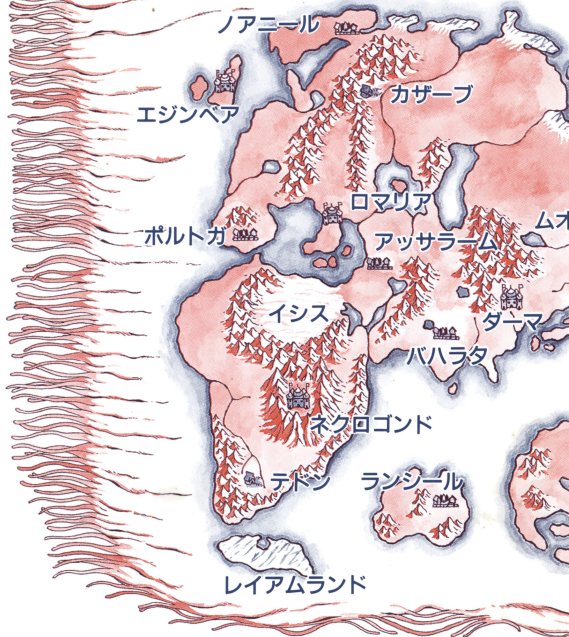
セレクトボタン　スタートボタン

もくじ

スタッフ●シナリオ/堀井雄二(アシスト/宮岡寛、柳沢健二)
プログラム/(株)チュンソフト●モンスターデザイン/鳥山明
音楽/すぎやまこういち●企画監修/(株)エニックス

ようこそっ!!

ノアニール
エジンベア
カザーブ
ロマリア
ポルトガ
アッサラーム
イシス
ダーマ
バハラタ
ネクロゴンド
テドン
ランシール
レイアムランド

壮大な冒険(ロマン)の世界へ…！
グリンラッド
スー
ジパング
サマンオサ
アリアハン
N
W
E
S

ものがたり

　その昔、アリアハン国は世界中を治めておりました。
　しかし、大きな戦争が起り、国は分裂してアリアハンも、今では小さな国…。
　その戦いののち、アリアハンの勇敢なる戦士オルテガは、火山に落ちて、その命を絶ったと伝えられています。
　そして今、国王の待つ城へと向かう、ひとりの若者の姿があります。この者こそ、あの勇士オルテガの息子だったのです…！
　亡き父のあとを継ぎ、冒険の旅に出るという若者に、国王は重大な任務を命じました。それは闇の国より現れた魔王バラモスを倒すこと…。
　世界中の人々は、まだバラモスの名さえも知りません。しかし、このままでは世界は、滅されてしまうのです。
　アリアハンの若き勇者、それがあなたです。
　さあ、仲間を集め、魔王バラモスを倒すべく、立ちあがってください！
　こうして、あなたの冒険の旅がはじまったのです…!!

ゲームスタート！

　ファミリーコンピュータに『ドラゴンクエストIII』のカセットをセットし、スイッチを入れると、タイトル画面(写真①)が表示されます。そして、自動的に写真②の画面にかわります（はじめてゲームをするときは、『ぼうけんのしょをつくる』のコマンドしか表示されません。）

写真①

●ぼうけんをする（冒険をする）

前の続きをするときは、このコマンドを選んでください。

●ぼうけんのしょをつくる（冒険の書を作る）

はじめての人は、このコマンドで冒険の書を作ります。３人まで同時にゲームを進めることができるように、冒険の書は３つ用意されています。

▶ぼうけんをする
ひょうじそくどをかえる
ぼうけんのしょをつくる
ぼうけんのしょをうつす
ぼうけんのしょをけす

写真②

●ひょうじそくどをかえる（表示速度を変える）

ゲーム進行時の文章表示速度を、変えることができます。

●ぼうけんのしょをうつす（冒険の書を写す）

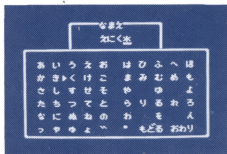
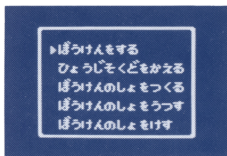
現在進行中の冒険の書を、他の冒険の書に写し、それまでのものを保存することができます。（ただし、白紙の冒険の書がない場合は、写すことができません）。たとえば、転職をすると２度とその前の状態にもどれないので、そういうときは保存をしておくとよいでしょう。

●ぼうけんのしょをけす（冒険の書を消す）

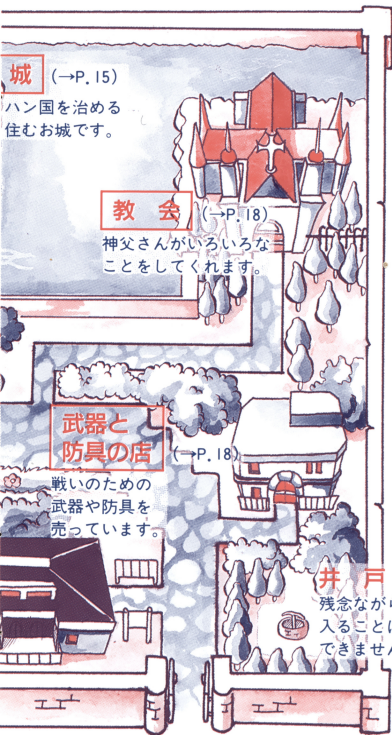
必要なくなった冒険の書を、消すことができます（消してしまうと、２度と復活できないのでご用心！）。

『ぼうけんのしょをつくる』を選ぶと、冒険の書が表示されますので、使用したい番号を決定してください。そうすると、名前入力モードにかわります（写真③）。✚ボタンで▶をうごかして文字を選び、Ⓐボタンで入力してください。

写真③
自分の名前を登録しよう！

４文字まで入力でき、だく点も１文字になります。名前の登録が終わったら、性別と文章表示速度を決めてください。

酒　場
（くわしくはP.15〜P.16をお読み下さい）
出会いと別れのルイーダの店、冒険者の登録所（2階）、預り所もあります。
道具屋
（→P.17）
道具の売買ができます。
宿　屋
（→P.17）
旅のつかれをいやす宿です。
生　家
（→P.15）
あなたの家です。
お

これがアリアハン国の城下町だ！

かつては、世界中を治めていたアリアハンだが、戦争がおこり、今では小さな国…。ここを出発点として、あなたの旅がはじまる!!

まずやるべきことは!?
冒険は最初がかんじんだ。

●ゲームをスタートさせ、名前の入力が終ると、いよいよ物語がはじまります。

あなたはアリアハンの若き勇者。ベッドで眠っているキャラクターがあなたです。

おかあさんは、あなたに「ついていらっしゃい」と命じますので、おかあさんのあとについて行ってください。お城の入口まではおかあさんがつれて行ってくれます。

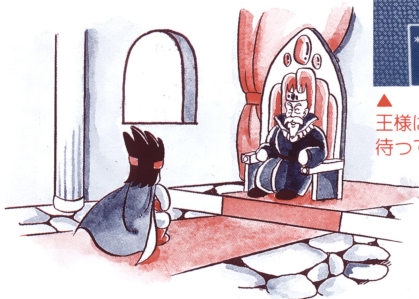
▶あなたが16さいになった朝、その日ははじめて王様に会いに行く日。

●おかあさんと別れたら、ここで１度『どうぐ』コマンドを入力し、今持っているものを確認してみましょう（装備しているものにはＥマークがついています）。

●お城の中に入り、王様の前までどんどん歩いて行ってください。

王様は、あなたに冒険のためのゴールド（Ｇ）と仲間のための武器と防具を与えてくれます。

●町の酒場に行くと、仲間を選んで冒険につれ出すことができます。仲間にできるのは３人で、戦士・僧侶（そうりょ）・魔法使いを選ぶと、いちばん戦いやすいでしょう。

▲王様は、あなたがくるのを待っていた！

●ルイーダの店は、仲間を加えたり、別れたりする所です。カウンターごしに。店の主人の方を向いて『はなす』コマンドを選んでください（写真④）。「なにをお望みかしら？」とたずねられたら、『なかまをくわえる』を選びます。今の状態を冒険の書に記録してもらうと、冒険につれ出せる人の名簿が出ます。

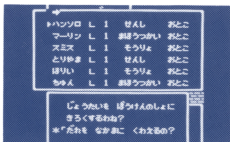
写真④

▲最初名簿にあるのは３人。

もし、自分だけのキャラクターを作りたい場合は『その他の人』を選ぶと、２階の冒険者の登録所へ行くことを教えてくれます。友だちや好きな名前を入力すれば、冒険はより楽しくなるでしょう！

●冒険者の登録所では、新しい仲間を登録することができます。

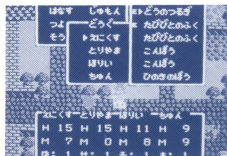
名前登録の画面にかわったら、最初に自分の名前を登録した要領で、つけたい名前を登録してください。職業・性別を決めると、その人の強さが表示されます。それでよければ『はい』で仲間に登録してもらいましょう。

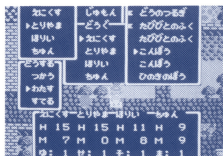
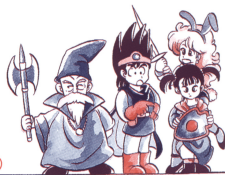
登録が終れば、ルイーダの店へ行って『なかまをくわえる』を選ぶと、登録した人の名前も出ますので、好きな人を仲間に加えてください。４人そろえば、危険な旅も心強くなりますね。

▲登録所は酒場の２Ｆだ！

●仲間が決まったら、あなたが王様からもらった武器や防具をみんなにわたします。

戦士には旅人の服と混棒（こんぼう）を、僧侶には混棒（こんぼう）を、魔法使いには檜（ひのき）の棒をわたすのが、ベストでしょう。

『どうぐ』コマンドを選んでください。このときはまだ、あなたしか道具を持っていないので、あなたの名前のコマンドを入力し、あなたの道具リストを表示させます。

▶王様からもらった道具は、みんなにわけよう。

まず、混棒（こんぼう）を戦士にわたすことにします。『こんぼう』を選んでください。「どうする」と聞かれたら、『わたす』を入力。次に「だれに」と聞いてくるので、戦士の名前のコマンドを選びます(写真⑤)。これで混棒（こんぼう）は、戦士の手にわたされました。

写真⑥

●戦士は、混棒をただ持っているだけでは役に立ちません。『そうび』コマンドで身につけてください。名前が出たら、戦士の名前のコマンドを選びます（写真⑥)。

最初は『なにももたない』と表示されていますので、武器は『こんぼう』のコマンドを選んでください。これで戦士は混棒を装備したことになります（写真⑦)。

写真⑥

写真⑦

この要領で、武器・防具をそれぞれ仲間にわたし、装備してください。
●すべて終わると、戦士が着ていた布の服は、旅人の服と着がえたので、いらなくなります。預り所に預けるか、または道具屋に売ることもできます。
●準備が終ったら、さあ、冒険の旅に出発です。用心深いあなたは、道具屋で薬草などを買っておくといいかもしれませんね。

お城や町の人々の情報は、必ず役に立ちますので、どんどん話しかけてください！

町では、旅へのエネルギーをたくわえよう!!

●いえ（家）

あなたが旅立つ朝の出発点となる家です。
旅に疲れてもどると、おかあさんがやさしくむかえてくれるでしょう。

●しろ（城）

アリアハンの国を治める王様がいる城です。
旅の報告をするためにもどると、仲間たち全員が次のレベルになるための経験値を教えてくれます。そして今までの旅の成果を冒険の書に記録してくれるのです。
また、戦いに破れて全滅すると、王様の所へもどります。あなたにもう１度チャンスを与えてくれるでしょう。

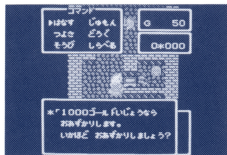
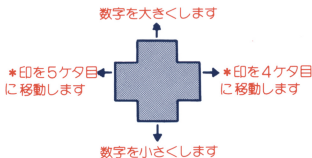
●ルイーダのみせ（ルイーダの店）

仲間との出会いと別れの酒場です。仲間を選んで、冒険につれ出すことができます。
もし、別の仲間とかえたい場合は、『なかまとわかれる』を入力し、別れたい人の名前を選びます。そしてもう１度『なかまをくわえる』を入力し、新しい仲間をつれ出しましょう。

●ぼうけんしゃのとうろくじょ（冒険者の登録所）

ルイーダの店の２階に、冒険者の登録所があります。
まだ名簿にのっていない、新しい仲間を登録することができます。ここで登録しておくと、ルイーダの店から冒険につれ出すことができます。

●あずかりじょ（預り所）

酒場に入ってすぐのところに、お金や道具を預ってくれる預り所があります。
お金は1000ゴールドから預けることができます。このとき、✚ボタンで金額を設定します。たて方向に動かすと、数字の上下、横方向ですと、ケタ数をかえることができます（写真⑧）。
道具は、引き取るときに、お金を払わなくてはなりません。

写真⑧
＊印の数字をかえることができます。

●やどや（宿屋）

旅人の宿屋です。戦いで傷つき、HPが少なくなったときは、宿屋で休むようにしましょう。仲間たち全員のHP、MPが最大値まで回復します。宿屋は夜も営業しており、泊まると朝になります。

宿泊料は、人数分の合計になっています。

●どうぐや（道具屋）

薬草や毒消し草などを売っている店です。

現在持っている物を売ることもできます。

ふたり以上で店にはいったときは、誰の物を売るのかを指定してください。

●ぶきとぼうぐのみせ（武器と防具の店）

さまざまな武器と防具を売っている店です。

品物を見せてくれるので、買いたい物を選びましょう。見て買いたいものがない場合は、Ⓑボタンでキャンセルできます。

●きょうかい（教会）

教会でゴールドを寄付すると、神父さんが仲間たちのために、いろいろなことをしてくれます。

『どくのちりょう』は体が毒におかされたときに、『のろいをとく』は呪いのかかったものを身につけてしまったときに、『いきかえらせる』は仲間が死んでしまったときに、それぞれやってもらいましょう。

職業のせつめい

●㋒▶ゆうしゃ（勇者）

物語の主人公、つまりあなたです。武器や防具を使いこなし、敵に対して強力な戦いぶりを発揮します。いろいろな能力を持っていて、しかも呪文をとなえることもできます。その中には、勇者しかとなえることのできない、特別な呪文もあるのです。

●㋝▶せんし（戦士）

戦いの専門家です。呪文は使えませんが、戦闘の経験をつむほど、攻撃力、最大HP（生命値）が増し、より強力で死ににくくなります。武器を持って戦えば、戦士の右に出る者はいないほどです。ですから、戦士を先頭に旅をすれば、かなり有利な戦いができるでしょう。

●㋞▶そうりょ（僧侶）

呪文で、仲間の傷をなおしたり、生き返らせたりできます。呪文の多くは、守備系のものがほとんどで、攻撃系の呪文はあまり知りません。

●㋮▶まほうつかい（魔法使い）

攻撃系の呪文の専門家です。戦闘の経験をつみ、レベルが高くなると、どんどん呪文を覚えていきます。ただし、最大HP（生命値）はかなり低いので、１番後ろにおいて守ってあげましょう。

●㊫▶ぶとうか（武闘家）

武術の達人です。戦士と同じく闘いの専門家で、１番すばやさがあります。素手で敵に大ダメージを与える攻撃力をもち、「会心の一撃！」も、出る確率が高いのです。ただ、武器は持たない方がよいでしょう。

●㋛▶しょうにん（商人）

なんといっても、お金もうけがうまいのが商人です。商人がいれば敵を倒したあとにより多くのゴールドを手に入れることができるでしょう。また商人には、未知のアイテムを見定める能力があります。商人の『どうぐ』コマンドで、それを知ることができます。ただし、戦士ほどの攻撃力はなく、呪文も使えません。

●㋐▶あそびにん（遊び人）

この職業は、「まったくの役立たず」と言ってよいでしょう。レベルが上るほど、ますます役に立たなくなります。仲間にしてプラスになることは、いっさいありません。

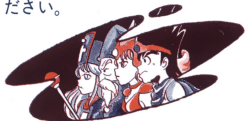
●㋘▶けんじゃ

魔法使いと僧侶、両方の呪文を覚えていきます（勇者の呪文は使えません）。僧侶よりも攻撃力があり、武器や防具も、より多く使いこなすことができます。ただ、レベルが高くなるまで、時間がかかるかも知れません。また、最初は賢者になることができません。その方法は、あなた自身で見つけ出してください！

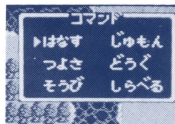
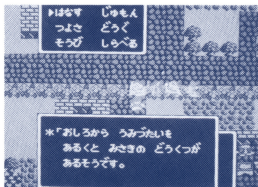
その日の冒険をおわるときは かならず、王様に会いに行こう

こんどの冒険はまたまた前作をこえ、よりはるか遠く、険(けわ)しいものです。冒険の主人公といっしょに、あなたも休まなければなりません。
ゲームを1度やめる場合は、必ず王様に会うようにしてください。

▶王様に会って話をすれば、
ちゃんとセーブしてくれるのだ！

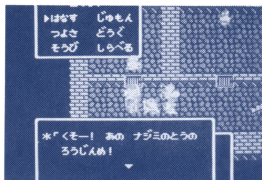
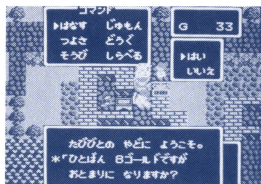
王様の前に行ったら、『はなす』コマンドで話をしてください。王様は、あなた達全員が次のレベルになるには、あとどれくらいの経験が必要か、教えてくれます。
旅の成果を冒険の書に記録してもらい、「また旅立つつもりか？」とたずねられたなら、『いいえ』と答えてください。

王様の言葉が終ったら、自動的に写真⑨の画面に変わります。その指示に従い、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。
リセットボタンを押さずに電源を切ると、冒険の書が消えてしまうことがあります。「あと、もうひとがんばり！」というところまできていても、そこまでの苦労が、すべてだいなしになってしまうのです。
次の日は、『ぼうけんをする』を選んで、あなたの冒険の書を入力すると、ゲームの続きができます。

人々と話したり、道具を使ったり。知りたいことはまだまだあるぞ！

Ⓐボタンを押してコマンド表示窓を出したら、✚ボタンであなたのやりたいコマンドを選び、もう１度Ⓐボタンを押して実行です（Ⓑでボタンでキャンセル）。

写真⑩
コマンド表示窓

写真⑪

●はなす（話す）

話をしたい人にピッタリくっつき、その人の方をむいてⒶボタン。『はなす』に▶をあわせて再びボタンを押すと、その人が話しかけてくれます（写真⑪）。

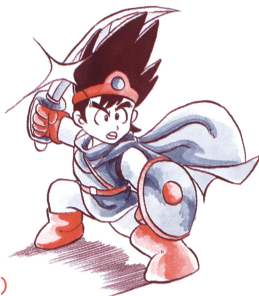
▶店や宿屋などでは、カウンターごしに話しかけることもできます。

◀ろうやでは、鉄ごうしをはさんで話すこともできるぞ。

●つよさ（強さ）

あなた（と仲間たち）の強さを見ることができます。内容についてはP.36をお読みください。

●そうび（装備）

よろいや盾は、持っているだけでは役に立ちません。装備したいキャラクターを選ぶと、持っていて装備できる武器・よろい・盾・かぶとが、順番に表示されますので、選んでいってください。このとき、仲間によって装備できないものもありますので、注意してください。

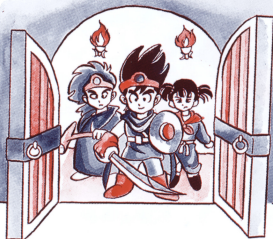
装備しおわるとEマークがつきます。

●じゅもん（呪文）

魔法の呪文をとなえるコマンドです。旅を進めるうちに魔法を覚えていきます。職業によって、覚える魔法がちがうので、誰がどの魔法を使うか、よく考えて選んでください。(詳しくはP43参照)

●どうぐ（道具）

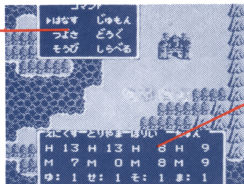
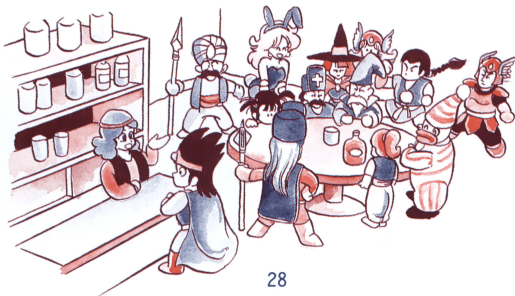
各キャラクターが持っている道具のリストが表示されます。それを『つかう』のか、『わたす』のか、『すてる』のかを決定します。

ドアを開けるときは、写真⑫のようにドアの前に立ち、このコマンドで『かぎ』を使うと、開けることができます（ただし、そのかぎがあわないときは開きません）。

写真⑫

●しらべる（調べる）

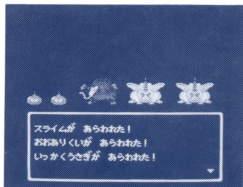
　このコマンドは、あなたの足もとを調べるものです。宝物を発見したときは、宝箱の上まで行き、このコマンドを実行すると、箱を開けることができます。中のものは、見つけた人が持つことになりますが、その人の持ちものが8つ以上になるときは、次の人が持つことになります。

▶宝箱の上にキャラクターをおいて、『しらべる』を入力すると…!?

＊立ち止まると表示される状態表示窓には、現在のあなた(とその仲間)の状態が、示されています(写真⑬)。Hは生命値、Mはマジックパワーです。ひらがなは、各キャラクターの職業の頭文字です(くわしくはP.19の職業の説明をお読みください)。その横の数字は、そのキャラクターのレベルを表わしています。

戦略法を考えて、上手に戦おう！

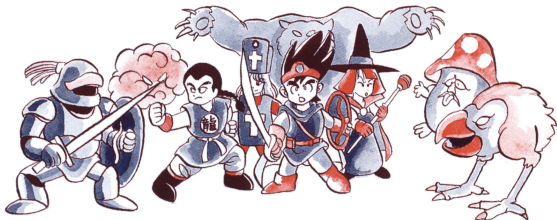
あなたと仲間たちがレベルアップするためには、いろいろな怪物と戦い、経験をつまなくてはなりません。

戦闘モードに入ると、怪物の種類と数が表示され、続いてコマンドが表示されます。ここであなたは戦略を考え、あなたは何をやりたいか、仲間たちに何をさせるのかを、順に指定してください。仲間と力をあわせ、怪物たちと戦いましょう！

▶怪物に出会うと、自動的に戦闘モードに突入します。

●たたかう（戦う）

装備している武器で（武器を持っていないときは素手で）怪物を攻撃します。

こちらもダメージを受けながら、なん度も攻撃してください。その怪物の生命値をすべてうばったとき、あなたはその怪物を倒すことができるのです。

▶怪物は、いくつかのグループにわかれて、おそってきます。怪物名の横の数字は、その数をあらわしています。

●にげる（逃げる）

　このコマンドを選ぶと、仲間全員で逃げることになります。状態表示窓のＨ（生命値）を見ながら、あぶないと思ったときは逃げるようにしましょう。

　ただし、いつも逃げられるとは限りません。

●ぼうぎょ（防御）

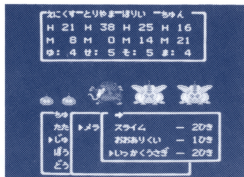
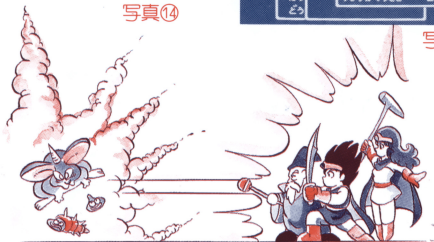
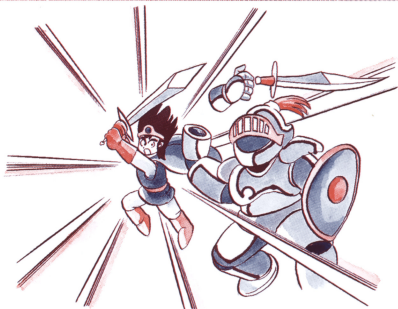
　Ｈ（生命値）が少なくなっているのに、むやみに攻撃していると、逆に怪物にやられ、死んでしまいます。そんなときこのコマンドを選ぶと、敵からうけるダメージは少なくなるでしょう。

●じゅもん（呪文）

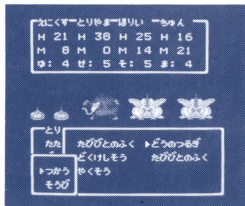
呪文のリストが表示されたら、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで実行してください。

このとき写真⑭のように▶を➡のところで入力すると、次のページの呪文が出てきます。どんどん押していって、最終ページまでいくと、最初の呪文のページにもどります。

となえる呪文が攻撃用なら、どの怪物のグループかを指定します。（写真⑮）また、防ぎょ用の場合は、仲間の誰に呪文をかけるのか指定してください（指定のいらない呪文もあります）。

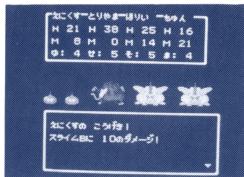
写真⑭

写真⑮

●どうぐ（道具）

戦闘中、持っている薬草でHP（生命値）を回復させたりするときに使います。

道具のリストが表示されたら、それに従って入力してください。怪物たちに対して攻撃用の道具を使うときは、どの怪物に使うのかを指定することもあります。戦闘中は、道具を交換したり、すてたりできませんが、他の道具に持ちかえて戦うことはできます。

◀道具リスト

コマンドをまちがえたり、途中でキャンセルしたいときはⒷボタンを押してください。そうすると、次々と前の状態にもどります。

すべての設定が終ると、いよいよ戦闘開始です。敵味方の区別なく、すばやい者から順に攻撃をはじめます。

どちらかが全滅すると戦闘モードが終りますが、全滅しない場合は、またコマンド入力にもどります。

◀自分のHPを見ながら、怪物を倒すまで戦おう！

仲間の特徴を知って、チームワークのとれた行動を！

コマンドで『強さ』を選び、キャラクターを指定すると、それぞれの強さを知ることができます。

写真⑯

●レベル

各キャラクターのレベルです。

怪物と戦い、経験を積むことによって、レベルはどんどん上っていくでしょう。

レベルが上ると最大HPや最大MPが増え、また職業によっては、いろいろな呪文を覚えていきます。

●HP（ヒットポイント）

各キャラクターの生命値です。怪物と戦い、ダメージを受けるとHPは減っていきます。そしてゼロになると、そのキャラクターは死んでしまいます。

●MP（マジックパワー）

呪文をとなえる力です。呪文をとなえるたびにMPを消費します。

●G（ゴールド）

あなたとその仲間全員が持っているお金の合計値です。ゴールドを貯めて、より強力な武器や防具を買いましょう。

●ちから

力の強さです。強いほど、攻撃力は増すのです。レベルが上ると、この数値も上ります。

●すばやさ

『ちから』と同様、レベルが上ると、そのキャラクターは、動きがすばやくなり、攻撃もはやくなるでしょう。

●たいりょく（体力）

この数値は、最大HPの増加に影響します。

●かしこさ（賢さ）

呪文を覚える早さや、最大MPの増加に影響します。また、どの怪物をねらうのがいちばんよいか、判断する能力も、賢いほどすぐれています。

●うんのよさ（運の良さ）

戦闘中のあらゆるところで、運のよさは発揮されます。逃げるときや、敵に呪文をかけられそうになったときなど、役に立つでしょう。

●さいだいHP（最大ヒットポイント）

レベルが上ると最大HPが増え、そのキャラクターは、より大きなダメージに耐えられます。

●さいだいMP（最大マジックパワー）

これもレベルが上ると増えていきます。宿屋に泊まると、MPは最大MPまで回復します。

●こうげき力（攻撃力）

この数値が大きいほど、１回の攻撃で、より大きなダメージを敵に与えることができます。強力な武器を持つことで、攻撃力はいっそう高まります。

●しゅび力（守備力）

この数値が大きいほど、敵から受けるダメージが少なくなります。

●EX（エクスペリエンス）

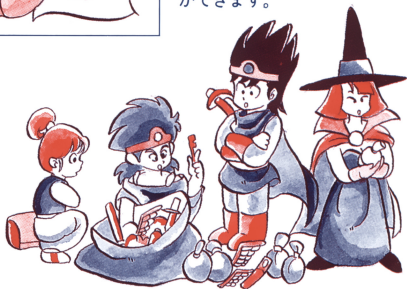
怪物たちを倒すと、なんポイントかのEX（経験値）が得られます。経験値の値によって、レベルは上っていきます。

旅に役立つ道具がいっぱい！使い方もおぼえよう。

一度宝箱をあけると、アイテムは二度と出てきません。アイテムのあつかいは慎重に!!

●やくそう（薬草）

古くからつたわる傷薬です。この薬をのむと、その人のHP（生命値）が回復します。

薬草は、道具屋などで手に入れることができます。

●どくけしそう（毒消し草）

身体が毒におかされると、ただ歩いているだけでも、HP（生命値）がどんどん下っていきます。そんなとき、この薬草をのむと、毒は消え、もとに身体にもどるでしょう。

●キメラのつばさ（キメラの翼）

雷にうたれて死んだキメラの翼は、神秘的な飛行力を秘めているといわれます。これを空高く投げ上げると、一瞬のうちに1度行ったことのある好きな場所へもどることができるでしょう。

●せいすい（聖水）

これを身にふりかけた者は、しばらくのあいだ、邪悪なものを寄せつけずに旅をつづけることができるでしょう。

ただし、聖水の力は、光のとどかない洞窟や塔の中、自分たちよりも強い怪物には効果がありません。

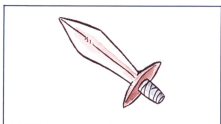
強力な武器をそうびして、もっともっと強くなろう!!

●ひのきのぼう（檜の棒）

檜の幹で作った、カンタンな武器です。見た感じは美しいのですが、あまり威力はありません。

●こんぼう（棍棒）

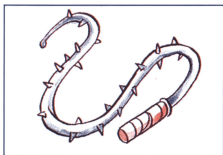
樫の木をけずり、握りやすくしたもので、檜の棒よりは強力です。

●どうのつるぎ（銅の剣）

青銅の剣です。

怪物たちに、かなりのダメージをあたえることができるでしょう。

●せいなるナイフ（聖なるナイフ）

神秘の力を秘められたナイフで、銅の剣よりも威力があります。

●とげのむち（棘の鞭）

いばらの棘で作られた鞭です。からみつくような攻撃で、かなりの効果が期待できます。

●くさりがま

先端に鉄の玉がついた、くさりつきのカマです。より強力な武器で、敵にかなりのダメージを与えます。

まず守備をかためることが、勝利の第1歩だ!!

●ぬののふく（布の服）

厚い麻布でつくられた服です。防具としては、たいした防御力はありません。

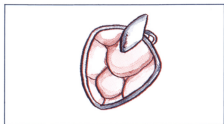
●たびびとのふく（旅人の服）

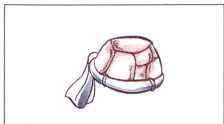
古くから、旅ゆく者に愛着されていたもので、樹皮でつくられています。布の服よりは、じょうぶです。

●かわのよろい（皮の鎧）

なめし皮をにかわでぬり固めた、戦闘用の服です。軽くて動きやすいのが、利点です。

●けいこぎ（稽古着）

武闘家だけしか着ることのできないもので、これを着ると、敵からのダメージが少なくなるでしょう。

●かわのたて（皮の盾）

長方形の板に、牛や羊の毛皮をにかわではりつけたものです。軽く、最も一般的な盾といえるでしょう。

●かわのぼうし（皮の帽子）

なめし皮をにかわで固めたヘルメットです。頭へのダメージをいくらか少なくしてくれるでしょう。

●ターバン

昔から、商業のお守りとして重宝がられてきたもので、これを身につけた者は、金銭運が開けるといわれます。商人しかつけることができませんが、防ぎょ用として、頭へのダメージを少なくすることができるでしょう。

武器や防具は、このほかにもたくさんあります。

お店で買えるものもありますが、怪物たちと戦ったり、宝箱を見つけたりして手にいれることもできます。使い方のわからないものは、『そうび』してみて、『つよさ』で効力を調べてみましょう。

魔法の呪文の威力はすごいぞ
これさえあれば、こわいものはないっ!

魔法使いの呪文

●メラ　（効力：怪物1匹）
これをとなえると、指先から小さな炎の玉が出て、怪物めがけて飛んでゆきます。その炎の玉が細胞を破壊し、焼きつくしてしまうのです。

●ヒャド　（効力：怪物1匹）
これは、鋭い氷の矢が相手の体に突き刺さるというものです。メラの2～3倍の威力をもっています。

●スカラ　（効力：味方1人）
この呪文をとなえると、守備力をあげることができます。怪物から攻撃をうけても、ダメージは少なくてすむでしょう。

●ギラ　（効力：怪物1グループ）
これをとなえた者は、頭上に雷を呼びよせ、指先から稲妻がほとばしると伝えられています。

●スクルト　（効力：味方全員）
スカラの強力な呪文で、仲間全員の守備力をあげてくれます。怪物からうけるダメージは少ないでしょう。

●リレミト　（効力：戦闘時以外）
塔の中や洞窟の奥深くで、もしも迷ってしまったら、あるいは体力を消耗しすぎたら…。そんなとき、この呪文をとなえると、あなたは一瞬のうちに地上にもどることができるでしょう。

●イオ　（効力：怪物全グループ）

爆発をおこす呪文です。敵は大ダメージをうけるにちがいありません。

●ボミオス　（効力：怪物１グループ）

この呪文をとなえると、相手のすばやさが下ります。そこをねらって、うまい攻撃をしかけてください。

●ルーラ　（効力：味方全員）

この呪文をとなえると、行ったことのあるすべての場所へ、一瞬にして移動することができます。このとき地名のコマンドが１回で表示しきれない場合は、次のページを表示することができますので、呪文のページをめくるときの要領でおこなってください（くわしくはP.32参照）。

●ベギラマ　（効力：怪物１グループ）

ギラの数倍も強い呪文です。稲妻の威力はより巨大になり、与えるダメージも、はかり知れません。

●マホトラ　（効力：怪物１匹）

怪物の中には呪文を使うものも、多いようです。この呪文は、相手のMPをうばって、自分のMPにできるというものです。自分のMPがかなり下ってしまったとき、あるいは強力な呪文を使う敵に出会ったときなど、役に立つでしょう。自分のMPは全く消費しません。

●メラミ　（効力：怪物１匹）

炎の幕が怪物のまわりを囲み、おそいかかります。メラの５～８倍ものダメージを与えるものです。

●インパス　（効力：戦闘時以外）

宝箱を見つけたとき、この呪文をとなえてみてください。中に何が入っているのか、知ることができます。赤く光ると、怪物がひそんでいる証拠です。宝が入っているときや、からっぽのときは、青く光るでしょう。

●トラマナ　（効力：戦闘時以外）

城や塔の中には、一歩歩くたびにダメージをうけるバリアーのある場所があります。そんなところでこの呪文をとなえると、バリアーの効力を、すべて消し去ってくれることでしょう。

●ヒャダルコ　（効力：怪物１グループ）

氷の矢がなん本も、怪物めがけて飛んでゆき、体をつらぬきます。

●バイキルト　（効力：味方１人）

この呪文をかけられた者は、攻撃力が２倍になります。１度の攻撃で、与えるダメージも大きくなるでしょう。

●イオラ　（効力：怪物全グループ）

イオの数倍も大きな爆発をおこします。与えるダメージも、たいへんなものでしょう。

●マホカンタ　（効力：味方１人）

この呪文をとなえた本人のまわりを、光のバリアーが包みこみます。このバリアーにはすべての呪文をはね返す力があるのです。

例えば、イオナズンをかけられてもこのマホカンタをとなえておけばイオナズンの効力は、その呪文をとなえた敵にはね返っていくでしょう。

●ラナルータ　（効力：戦闘時以外）

昼ならば夜に、夜ならば昼に、一瞬にして入れかえてくれる、とても便利な呪文です。

●ヒャダイン　（効力：怪物全グループ）

すべての怪物に、１度にヒャドをかけることができます。

●メダパニ　（効力：怪物１匹）

相手の頭を混乱させる呪文です。これにかかると、敵も味方もわからなくなり、味方同士で戦ってしまいます。

●ベギラゴン　（効力：怪物１グループ）

ギラ系最強の呪文です。この呪文の稲妻に撃たれたものは、大ダメージをうけ、おそらく次々と息絶えてゆくでしょう。

●シャナク　（効力：戦闘時以外）

のろわれたアイテムを身につけていると、不幸なことが次々とおこります。そんなときはこの呪文をとなえてください。そのアイテムを消し去ってくれるでしょう。

●マヒャド　（効力：怪物１グループ）

氷が巨大な刃物と化し、怪物１グループの命をうばうほどの威力があります。

●レムオル　（効力：戦闘時以外）

歩いているとき、この呪文をとなえると、少しの間、姿を消すことができます。透明人間になっているので、相手にはあなた達の姿は見えないはずです。

●ドラゴラム　（効力：味方１人）

この呪文をとなえた者は、一瞬にして巨大なドラゴンに変身します。口から炎をはいて敵におそいかかり、焼き殺すことも可能でしょう。

●アバカム
（効力：戦闘時以外）

カギを持っていなかったり、カギがちがっていたりすると、とびらを開けることはできません。この呪文をとなえると、すべてのとびらが一瞬のうちに開いてしまうのです。

●メラゾーマ
（効力：怪物１匹）

メラの最も強力な呪文です。巨大な炎の玉が、相手をおそうでしょう。

●モシャス
（効力：味方１人）

この呪文をとなえると、その戦闘中、仲間のだれかに変身して戦うことができるのです。

●イオナズン
（効力：怪物全グループ）

古い書物に『大爆発をおこせしもの』と記されている通り、イオ最強の呪文です。この呪文をとなえると、空中のすべてのエネルギーが相手の頭上ではじけ、大爆発をおこします。この呪文の前に、もはや生き残れるものは、ほとんどいないでしょう。

●パルプンテ
（効力：常に不確定）

これは世にもおそろしい呪文です。となえる本人も、そのときいったい、なにがおこるのか予測さえできません。この謎は、あなた自身で確めるしか方法はありませんが、くれぐれも、気をつけてください。

僧侶の呪文

●ホイミ　（効力：味方１人）

戦いで傷ついたときに、この呪文をとなえると、体力が回復するでしょう。移動中、戦闘中どちらでも使うことができます。

●ニフラム　（効力：怪物１グループ）

たくさんの敵が現れたときにこの呪文をとなえると、そのうちの何匹かを光の彼方に消しさることができます。ただし消しさった怪物の経験値とゴールドはもらえません。

●ピオリム　（効力：味方全員）

仲間のすばやさを上げてくれる呪文です。怪物より先に、攻撃できるでしょう。

●マヌーサ　（効力：怪物１グループ）

怪物たちのまわりに、不思議な霧を発生させます。怪物は、その中に見えるといわれる幻影にむかって攻撃してしまい、ミスも多くなるでしょう。

●ルカニ　（効力：怪物１匹）

敵の守備力を下げることができます。この呪文がかかった怪物からは、より大きなダメージをうばうことができるでしょう。

●ラリホー　（効力：怪物１グループ）

相手の脳神経を一時的に停止させ、眠らせてしまう呪文です。

●キアリー　（効力：味方１人）

旅の途中で毒におかされると、HPがどんどん下っていきます。この呪文は、毒消し草と同じように、体内の毒を消し去ることができるのです。

●バギ　（効力：怪物１グループ）

となえた者のまわりに真空を作り、それが鋭い刃物のように、敵におそいかかるという呪文です。

●マホトーン　（効力：怪物１グループ）
怪物の中には、呪文を使えるものもたくさんいます。そんな怪物に出会ったときにこの呪文をとなえると、その怪物の呪文を封じこめ、使えなくしてしまうことができます。

●ベホイミ　（効力：味方１人）
ホイミの強力なものです。傷ついた仲間の体力を、かなり回復させるでしょう。

●キアリク　（効力：味方１人）
戦いなどで、体力の神経がまひして動けなくなった仲間を回復してくれる呪文です。

●ザメハ　（効力：味方全員）
相手の呪文により眠ってしまった仲間を全員おこすことができます。

●ルカナン　（効力：怪物１グループ）
ルカニより強力な呪文です。怪物の守備力はさらに下り、攻撃が有利になるでしょう。

●バシルーラ　（効力：怪物１匹）
この呪文は、不思議な力で怪物を遠くへ吹き飛ばしてしまいます。とてもかなわないと思った敵などに使ってください。戦いの場所にもどってくることは、まず不可能でしょう。

●ザキ　（効力：怪物１匹）
『死の呪文』です。怪物１匹に死の言葉を投げかけると、その体内の血液は一瞬にして凝固(ぎょうこ)し、生き続けることは不可能となるでしょう。

●ザオラル　（効力：味方１人）
不幸にも仲間が死んでしまったとき、この呪文をとなえると、運がよければ生きかえらせることができるでしょう。

●バギマ　（効力：怪物１グループ）

バギの強力な呪文です。一陣の竜巻をおこし、敵に大ダメージを与えるでしょう。

●ザラキ　（効力：怪物１グループ）

死の言葉を投げ、１グループ全部を死へ追いやります。

●ベホマ　（効力：味方１人）

ホイミ・ベホイミより、もっと強力なものです。どんなに傷ついた仲間でもHPは最大まで回復し、もとの体にもどることでしょう。

●フバーハ　（効力：味方全員）

この呪文をとなえた者は、光のバリアーで包みこまれ、吹雪・炎の攻撃から守られるでしょう。

●ベホマラー　（効力：味方全員）

傷ついた仲間たち全員にベホイミをかけ、体力を回復させます。

●バギクロス　（効力：怪物１グループ）

バギの最も強力な呪文です。真空によってできた鋭い刃物は、左右、前後からおそいかかり、敵に絶大なダメージを与えます。

●ザオリク　（効力：味方１人）

息絶えた仲間の前にひざまづき、この呪文をとなえてください。天から一条の光が死者のうえにふりかかり、その者の魂を確実に呼びもどしてくれるでしょう。戦闘中でもとなえることができます。

●メガンテ　（効力：怪物全グループ）

自己犠牲の呪文、すなわち、自らの命とひきかえに、敵のすべてを死へ導くものです。呪文をとなえた本人は死にますが、他の仲間を救うことができるでしょう。

勇者の呪文（勇者だけが使える呪文）

●アストロン　（効力：味方全員）

仲間を全員、「てつのかたまり」にすることができます。自分たちは攻撃できませんが、敵のどんな攻撃もうけつけないので、敵の出方をさぐるときに役立つでしょう。

●トヘロス　（効力：戦闘時以外）

この呪文には、聖水と同じ効果があります。聖なるオーラで包まれて、怪物を寄せつけなくなるのです。ただし、やはり洞窟や塔の中、あなたより強い怪物には効きめがないでしょう。

●ライデイン　（効力：怪物1匹）

となえた者の手のひらから、高電圧のかかった細い糸が無数に出て、相手にからみつきます。敵はその糸から逃れることができずに瀕死のダメージをうけるでしょう。

●ベホマズン　（効力：味方全員）

仲間たち全員にベホマをかけ、体力を完ぺきに回復させることができます。

●ギガデイン　（効力：怪物全グループ）

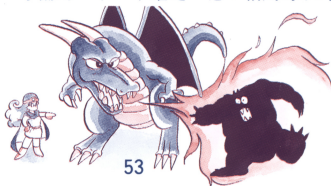
この呪文は、敵の体を内部から破壊するといわれるものです。これをとなえられた怪物たちはほとんど息絶えてしまうことでしょう。攻撃呪文最強のものです。

魔法使いの呪文

呪　文	類別	効　　果	MP消費値
メラ	攻	小さな炎の玉で攻撃	2
ヒャド	攻	氷の矢が敵に刺さる	3
スカラ	守	味方の守備力を上げる	3
ギラ	攻	稲妻で攻撃する	4
スクルト	守	味方全員の守備力を上げる	4
リレミト	他	塔や洞窟の中から地上へもどれる	8
イオ	攻	爆発の呪文	5
ボミオス	攻	敵のすばやさを下げる	3
ルーラ	守	好きな所へ行ける	8
ベギラマ	攻	ギラの数倍のダメージを与える	6
マホトラ	攻	敵のMPをうばい自分のものにする	0
メラミ	攻	メラの5～8倍のダメージを与える	6
インパス	他	宝箱の中身を知ることができる	3
トラマナ	他	城や塔のバリアーを消し去る	2
ヒャダルコ	攻	氷の矢がなん本も敵に刺さる	6
バイキルト	守	味方の攻撃力を2倍にする	6
イオラ	攻	イオの数倍の爆発をおこす	9
マホカンタ	守	すべての呪文をはねかえす	8

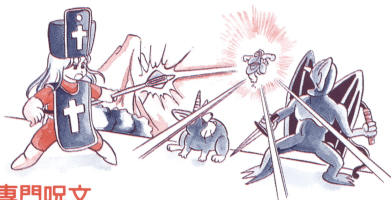
魔法使いの呪文

呪 文	類別	効 果	MP消費値
ラナルータ	他	昼を夜に、夜を昼に入れかえる	12
ヒャダイン	攻	すべての敵にヒャドをかける	9
メダパニ	攻	敵を混乱させる	5
ベギラゴン	攻	ベギラマ最強の呪文	12
シャナク	他	のろわれたアイテムを消し去る	18
マヒャド	攻	巨大な氷の刃物がおそいかかる	12
レムオル	他	一時的に姿を消せる	15
ドラゴラム	攻	ドラゴンに変身できる	24
アバカム	他	すべての扉を開ける	0
メラゾーマ	攻	メラ最強の呪文	12
モシャス	攻	仲間のだれかに変身できる	7
イオナズン	攻	イオ最強の呪文で、大爆発をおこす	18
パルプンテ	不	なにがおこるかわからないおそろしい呪文	20

攻：攻撃用　守：守備用　不：不確定　他：戦闘時以外

僧侶の呪文

呪　文	類別	効　　果	MP消費値
ホイミ	守	体力を回復させる	3
ニフラム	攻	敵を消し去る	2
ピオリム	守	仲間のすばやさを上げる	3
マヌーサ	攻	敵をまぼろしに包みこむ	4
ルカニ	攻	敵の守備力を下げる	3
ラリホー	攻	敵を一時的に眠らせる	3
キアリー	守	体内の毒を消し去る	2
バギ	攻	真空の刃物で敵をおそう	4
マホトーン	攻	敵の呪文を封じこめる	3
ベホイミ	守	体力をかなり回復させる	5
キアリク	守	まひした神経を回復してくれる	6
ザメハ	守	眠っている仲間をおこす	3
ルカナン	攻	ルカニよりもさらに敵の守備力を下げる	4
バシルーラ	攻	敵を遠くへ吹き飛ばしてしまう	7
ザキ	攻	死の言葉を投げかける	7
ザオラル	守	死んだ仲間を生きかえらせる	10
バギマ	攻	バギの強力な呪文	6
ザラキ	攻	敵1グループを倒す死の呪文	7

僧侶の呪文

呪　文	類別	効　　果	MP消費値
ベホマ	守	体力を最大HPまで回復させる	7
フバーハ	守	光のバリアーが、炎と吹雪の攻撃から守る	6
ベホマラー	守	味方全員にベホイミをかける	18
バギクロス	攻	バギ最強の呪文	9
ザオリク	守	死んだ仲間を確実に生きかえらせる	20
メガンテ	攻	自分の命とひきかえに敵を全部殺す	1

勇者の専門呪文

呪　文	類別	効　　果	MP消費値
アストロン	守	仲間を鉄のかたまりにかえる	6
トヘロス	他	しばらくの間、敵を寄せつけない	4
ライデイン	攻	高電圧のかかった糸を敵にからませる	8
ベホマズン	守	仲間全員にベホマをかける	62
ギガデイン	攻	最強の攻撃呪文	30

●仲間をみつけよう！

今回の冒険は、最初から仲間と４人で旅出つことができます。
王様に会って話しを聞いたなら、王様は仲間のための武器防具をくれたはずです。
さっそく城下町にあるルイーダの酒場にいってみましょう。ここであなたはカンタンに旅の仲間を見つけることができるでしょう。
仲間を連れだしたなら、『どうぐ』コマンドで、仲間に武器防具を渡し、『そうび』させることを忘れないでください。
自分だけは武器を持っているが、仲間は素手で戦っていた、なんてことのないように！

●自分だけのキャラクターを登録しよう！

ルイーダの酒場には、あらかじめ３人の仲間が登録されていますが、酒場の２階の登録所にいけば、自分がつくったキャラクターを登録することができます。友だちや恋人の名前のキャラクターを登録し、いっしょに冒険にでれば、旅が楽しくなることでしょう。
〝体力〟は最大HPに、〝ちから〟は攻撃力に、〝すばやさ〟は攻撃順位に、〝かしこさ〟は最大MPや呪文を覚える早さに、〝運のよさ〟は敵の呪文にかかる確率に、それぞれ影響します。
気にいったキャラクターを登録できたなら１階に戻り、ルイーダの酒場で、そのキャラを連れだすことができます。

●４人だけの精鋭チームを育てるか？　それとも、多勢のキャラを育てるか？

冒険をはじめてしまったあとでも、ルイーダの酒場にいくと、いつでも、今連れている仲間と別れたり、すでに登録されている別の仲間を連れだしたりすることが可能です。（もちろん、２

階にいけば、新しく登録することもできます）
そして、たとえ仲間と別れても、再びその仲間を呼びだせば、レベルも持ち物も別れたときのままで、再び仲間にくわわってくれます。
たとえば、冒険の途中でレベル５の戦士と別れ、新しく武闘家を登録。再び冒険をはじめたが、やっぱり気がかわって、レベル５の戦士を呼びもどす、なんてことも可能です。
そうやって、キャラクターをとっかえひっかえしながら冒険をするか、あるいは、最初の４人だけで冒険をすすめるか、それは、あなたの自由です。
ただ、いろんなキャラを育てるより、最初の４人だけを育てていったほうが、それだけ手間がかからず、早く冒険を終らせることができるでしょう。
しかし、冒険を早く終らせようなんて考えず、のんびりとこの世界を楽しみたいなら、いろんなキャラをつくってみるのも、面白いかも知れませんね。

●転職について

IIIの世界のどこかに、『転職の神殿』というのが存在します。そして、そこにいけば転職することができます。
たとえば、レベル30の魔法使いが戦士に転職すれば、レベル１の戦士となりますが、魔法使いだった頃の経験がいかされ、魔法も使える戦士が誕生します。そして、またたく間にレベルもあがり、戦士としての能力（攻撃力）をアップさせてゆくことでしょう。
ただし、すでに戦士となっているので、最大MPが増えたり新しい呪文を覚えたりすることはありません。もちろん、魔法使いだった頃覚えた呪文は、戦士になってからも、すべて使えます。

そんなわけで魔法使いとして修業をつみ、すべての呪文を覚えてから僧侶に転職。僧侶の呪文をすべて覚え、戦士に転職。両方の呪文がすべて使えるスーパー戦士をつくるなんてこともできます。

もちろん、1回も転職することなく、冒険を終らせるのも可能です。スーパーキャラをつくるかどうかは、好みの問題といえるでしょう。

ためしに転職させて様子をみたい人は、転職させるまえの状態を冒険の書に記録し、リセットを押して、〝冒険の書をうつす〟で、その状態を別の冒険の書にうつしておいて、そのコピーのほうで、いろいろ試してみるという方法があります。

せっかく育てたキャラをだいなしにしないよう、よく考えて転職させましょう。

●いよいよ冒険に出発！　情報を集めよう！

初めにつれてゆく仲間は、戦士、僧侶、魔法使いの3人がベストです。（仲間に『そうび』させることを忘れないでください）

そして、いろんな町にいったとき、人々の話はこまめにメモをとるようにしましょう。

すべての謎は、人々の話に耳を傾むけることで、必ず解くことができるはずです。

そして、冒険を終らせたとき、あなたは真の勇者にふさわしい称号を得ることでしょうっ！

●そして最後に大ヒント！

〝愛の思い出〟は、オリビアののろいが出現している最中に使えばいいのですよっ。

お知らせ

●エニックスファミリーコンピュータゲーム●

超本格大冒険ロールプレイングゲーム　ROMカセット　各5,500円

ポートピア連続殺人事件

ファミコン初のサスペンス
アドベンチャーゲーム
ROMカセット　5,500円

ドアドア

反射神経型リアルタイム
ゲーム
ROMカセット　4,900円

●ドラゴンクエスト・ミュージック●

組曲
ドラゴンクエスト

LP/CT　各2,500円
CD　3,000円

ドラゴンクエストの世界
ドラゴンクエストII
〜悪霊の神々〜

LP/CT　各2,500円
CD　3,000円

交響組曲ドラゴンクエストIII
〜そして、伝説へ…〜

LP　3,000円（2枚組）
CT　2,800円
CD　3,000円

発売元：アポロン音楽工業㈱

勇者の心得

1．カセットは平行に、いちばん奥までキチンと、さしこむこと！
2．電源を入れたまま、コンセントをぬいたり、カセットの抜き差しをしないこと！
3．ゲームを終るときは、必ず王様の許可を得て、リセットボタンを押しながら、電源を切ること！
4．カセットは、絶対に分解しないこと！

以上の心得をカンペキに守らなければ、冒険の書は消えてしまうのだっ!!

〒160 東京都新宿区西新宿８丁目20番２号
新宿アイリスビル7F TEL.(03)371-5581